

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan teknologi dan komunikasi yang semakin pesat dan populer di masyarakat saat ini, banyak berkembang aplikasi *online* yang menawarkan berbagai macam cara supaya seseorang dengan mudah dan cepat dapat menghasilkan uang meskipun tanpa harus bekerja seperti hanya melakukan menonton video, menyebarkan kode undangan aplikasi kepada orang lain, dan *check-in* setiap hari.¹

Salah satu aplikasi yang sekarang ini ramai digandrungi oleh sebagian masyarakat Indonesia terutama oleh kaum milenial adalah aplikasi *Snack Video* yaitu jejaring sosial yang digunakan pengguna untuk membuat dan menonton video pendek yang berdurasi 57 detik ini bisa dibagikan dengan pengguna lainnya.²

Snack Video disebut sebagai aplikasi penghasil uang karena memberikan pendapatan bagi siapa saja.³ Namun dengan melakukan beberapa misi yaitu misi menonton video konten dari pengguna yang dikirimkan dalam aplikasi tersebut, misi *check-in* yang dilakukan dengan cara masuk pada aplikasi *Snack Video* setiap hari selama satu bulan dan misi mengundang teman dengan mengirimkan kode *referral* atau *link*

¹Raudatunnisa, *et.al.*, “Aplikasi Snack Video dalam Prespektif Hukum Islam”, *Jurnal Transformatif*, No. 2, Vol. 5 (Oktober 2021), h. 191.

²Mega Mutia Maeskina, *et.al.*, “IPPAR Model Pendekatan *Content Creator* dalam Mempertahankan Reputasi di Media *Snack Video*”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, No. 2, Vol. 5 (Desember, 2021), h. 163.

³Soraya Novika, “Nonton Vdeo bisa Dapat Duit, Aman Nggak Ya”, dalam <https://finance.detik.com>, diakses pada 20 Mei 2022.

undangan kepada orang lain agar ikut mendownload aplikasi *Snack Video*, jika berhasil mengikat orang lain dengan kode *referral* atau *link* pengguna dan orang yang diajak akan saling mendapatkan bonus berupa koin.⁴

Bonus koin yang didapat dari orang yang mengajak memperoleh 250.000 koin, sedangkan orang yang diajak mendapatkan 82.500 koin. Selanjutnya, bonus tambahan (*passive income*) berupa koin yang dikonversi menjadi rupiah bisa diperoleh pengundang secara cuma-cuma dari orang yang diajak dengan syarat harus menonton video sampai 15 menit setiap hari.⁵ Adapun cara memperoleh bonus tambahan (*passive income*) dari misi mengundang teman ini mirip dengan sistem dalam *multi level marketing* karena membentuk sebuah jaringan dengan mengajak orang lain untuk mendownload aplikasi *Snack Video*.

Dalam Islam semua kegiatan muamalah telah diatur di dalamnya, termasuk transaksi yang digunakan dalam aplikasi *Snack Video* yang termasuk ke dalam akad *ju'alah*. Dalam *ju'alah* atau bonus memberikan ketentuan dasar bahwa kedua belah pihak harus membuat perjanjian yang dituangkan mengenai jumlah komisi atau bonus yang jelas, jenis pekerjaan, dan imbalan tidak bisa diberikan kecuali setelah selesainya pekerjaan.⁶

Adapun menurut ketentuan DSN MUI mengenai bonus dalam Penjualan Langsung Berjenjang Syariah adalah imbalan yang diberikan

⁴Gemal Panggabean, "Mengenal Snack Video: Medsos Penghasil Uang di Internet", dalam <https://duniafintech.com>, diakses pada tanggal 17 Desember 2021.

⁵Ria Ayu Lestari (Pengguna Aplikasi *Snack Video*), *Wawancara, WhatsApp*, 18 Maret 2022.

⁶Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2014), h. 207.

oleh perusahaan kepada mitra usaha atas penjualan yang besaran maupun bentuknya diperhitungkan berdasarkan presentasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau sebuah nilai hasil penjualan barang atau jasa. Dalam fatwa tersebut menjelaskan tentang lima poin prosedur pemberian insentif berupa bonus yang sesuai dengan ekonomi Islam, yaitu:

1. Komisi (termasuk di dalamnya adalah bonus) yang akan diberikan oleh perusahaan kepada anggota baik besaran maupun bentuknya harus berdasarkan pada prestasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau produk jasa tersebut.
2. Bonus yang telah diberikan oleh perusahaan kepada anggota harus jelas jumlahnya ketika dilakukan transaksi (akad) sesuai dengan target penjualan barang atau produk jasa yang sudah ditetapkan oleh perusahaan.
3. Tidak boleh ada komisi atau bonus secara pasif yang diperoleh secara reguler tanpa melakukan sebuah pembinaan dan/atau penjualan barang atau jasa.
4. Pemberian bonus komisi atau bonus oleh perusahaan kepada anggota tidak menimbulkan *ighra'*.
5. Tidak ada sebuah eksploitasi dan juga ketidakadilan didalam pembagian bonus antara anggota pertama dengan anggota berikutnya.⁷

⁷ Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

Berdasarkan latar belakang di atas penulis tertarik mengetahui lebih lanjut tentang perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video* dalam tinjauan hukum ekonomi syariah, apakah bertentangan atau sudah sesuai dengan hukum ekonomi syariah. Dari permasalahan inilah penulis mengambil judul skripsi: **Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Perolehan *Passive Income* di Aplikasi *Snack Video*.**

B. Definisi Operasional

Untuk menjaga agar tidak terjadi salah pengertian dalam memahami judul skripsi “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Perolehan *Passive Income* di Aplikasi *Snack video*”, maka terlebih dahulu perlu penjelasan beberapa istilah yang digunakan dalam judul tersebut.

1. Tinjauan adalah analisa, pandangan, pendapat.⁸
2. Hukum Ekonomi Syariah adalah hukum yang telah mengatur hubungan manusia dengan sesama manusia berupa perjanjian atau kontrak, berkaitan dengan hubungan manusia dengan objek atau benda-benda ekonomi dan berkaitan dengan ketentuan hukum terhadap benda-benda yang menjadi objek kegiatan ekonomi.⁹
3. Perolehan adalah sesuatu yang diperoleh, pendapatan dan hasil.¹⁰
4. *Passive Income* adalah pendapatan tambahan yang diperoleh walaupun tidak bekerja lagi.¹¹

⁸ M. Nadrattuzaman, *Kamus Keuangan dan Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Pusat Komunitas Ekonomi Syariah, 2007), h. 90.

⁹ Arifin Hamid, *Membumikan Ekonomi Syariah di Indonesia*, (Jakarta: Pramuda Jakarta, 2008), h. 73.

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia, dalam <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/Perolehan>, diakses pada tanggal 28 Maret 2022.

5. *Snack Video* adalah aplikasi hiburan sekaligus penghasil uang yang menampilkan video-video pendek lucu dan tren yang berdurasi pendek dari berbagai macam kategori pilihan mulai dari hiburan, berita, *fashion*, kumpulan tips, dan beberapa pilihan video lainnya.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Sebagaimana latar belakang yang telah dipaparkan, identifikasi masalah yang peneliti akan identifikasi pada penelitian ini antara lain:

- a. Adanya bonus secara pasif yang didapat tanpa melakukan pembinaan dan/atau penjualan barang atau jasa yang tidak diperbolehkan oleh Fatwa DSN MUI No:75/DSN MUI/VII/2009 mengenai bonus dalam Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.
- b. *Reward* yang didapat dari usaha pengguna lain.

2. Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian ini tidak melebar maka penulis membatasi masalah dengan fokus pada perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video* pada misi mengundang teman dan tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*.

¹¹ Imam Prayogo Pujiono, "Pemanfaatan Youtube untuk Memperoleh *Passive Income* Bagi Pengajar di AKN Kajen", *Jurnal Difusi*, No. 1, Vol. 3 (Januari , 2022), h. 64.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*?
2. Bagaimana tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut ini:

1. Untuk mengetahui praktik perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*.

F. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan penelitian ini, penulis berharap dapat memberikan manfaat minimal ditinjau dalam dua aspek, yaitu ditinjau dari segi teoritis dan segi praktis.

1. Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum ekonomi syariah, yaitu membangun, memperkuat, menyempurnakan teori yang sudah ada. Penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan informasi dan meningkatkan pengetahuan khususnya tentang aplikasi *Snack Video* yang ada di Indonesia.

2. Segi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna bagi penerapan ilmu khususnya hukum ekonomi syariah di lapangan atau bisa juga berguna untuk masyarakat, meliputi:

a. Bagi Akademisi

- 1) Menambah pengetahuan tentang pandangan hukum ekonomi syariah terhadap pendapatan atau bonus tambahan secara cuma-cuma yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video*.
- 2) Menambah wawasan bagi para mahasiswa dan para pencari ilmu.

b. Bagi Para Pengguna Aplikasi

- 1) Penelitian ini diharapkan menjadi acuan bagi para pengguna aplikasi penghasil uang di *android* khususnya aplikasi *Snack Video* yang membaca skripsi ini agar menjadi pedoman dalam tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap peroleh *passive income* di aplikasi *Snack Video*.

c. Bagi Masyarakat

- 1) Menambah pengetahuan masyarakat tentang cara memperoleh bonus tambahan di aplikasi *Snack Video* yang sesuai dengan hukum ekonomi syariah.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu atau telaah pustaka merupakan upaya mencari dasar atau prespektif ilmiah dari suatu penelitian.¹² Penelitian terdahulu atau telaah pustaka menjelaskan tentang hasil penelitian sebelumnya baik yang dibukukan atau tidak, diterbitkan atau tidak oleh peneliti yang berkaitan dengan pokok masalah yang akan diteliti oleh penulis. Maksud dan tujuan telaah pustaka adalah untuk menghindari plagiarisme. Dalam rangka penulisan penelitian tentang tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*, maka penulis akan menelaah pustaka-pustaka yang ada relevansinya dengan permasalahan tersebut, antara lain:

1. Skripsi Naning Nuryani dengan judul “Tinjauan Fatwa DSN MUI No: 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah (PLBS) Terhadap Pemberian Bonus Pada MLM NU Amoorea”. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2021 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo.¹³

Skripsi ini membahas pemberian bonus yang diberikan perusahaan PT DEP terdapat 4 jenis bonus yang diberikan yaitu jenis bonus PSB, bonus ini sesuai dengan Fatwa DSN MUI No: 75/DSN-MUI/VII/2009 poin ke 5 karena bonus ini didapat dari pembelanjaan

¹² Solimun, *et.al.*, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Prespektif Sistem*, (Malang: UB Press, 2018), h. 63.

¹³ Naning Nuryani, “Tinjauan Fatwa DSN MUI No: 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah (PLBS) terhadap Pemberian Bonus pada MLM NU Amoorea” (Skripsi--IAIN Ponorogo, Ponorogo, 2021).

pribadi atau PV pribadi *downline*. Selanjutnya jenis bonus NDB, bonus ini tidak sesuai dengan Fatwa DSN MUI No: 75/DSN-MUI/VII/2009 poin ke 8 dan 9 karena *upline* memanfaatkan *downline* dengan memperbanyak poinnya dari bonus NDB dan ketentuan hukum poin 7 bonus NDB memberikan peluang terjadinya *passive income* karena bonus tersebut didapat dari produktivitas PV *downline* tanpa melakukan penjualan dan atau pembinaan *upline* akan mendapat bonus. Kemudian bonus NBB, bonus ini sesuai dengan Fatwa DSN MUI No: 75/DSN-MUI/VII/2009 poin ke 11 karena bonus ini didapat dari penempatan jaringan *upline* supaya menjadi jaringan yang kuat. Kemudian jenis bonus NLB, bonus ini sesuai dengan Fatwa DSN MUI No: 75/DSN-MUI/VII/2009 poin ke 11, karena bonus ini didapat dari pembinaan oleh *upline*.

Berdasarkan skripsi tersebut terdapat persamaan yaitu sama-sama membahas tentang *passive income*. Sedangkan letak perbedaannya dalam objek yang digunakan yaitu *passive income* di bisnis MLM NU Amoorea, sedangkan skripsi penulis membahas tentang objek *passive income* di aplikasi *Snack Video*.

2. Skripsi Nindy Amalia Dewanti dengan judul “Sistem Poin dan Hadiah pada Aplikasi *Bruzzbreak* Prespektif Hukum Islam”. Skripsi ini telah

diujikan pada tahun 2021 Program Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.¹⁴

Skripsi ini membahas sistem pemberian poin dan hadiah pada aplikasi *Bruzzbreak* yang memungkinkan pengguna mendapatkan bayaran dari setiap berita yang telah dibaca, menonton video dan menonton iklan. Jumlah poin yang dapat dihasilkan dari setiap satu kali membaca adalah 100 poin, dan waktu satu hari jumlah artikel berita yang harus dibaca sekitar 50 artikel. Aplikasi *Buzzbreak* ini ada fitur undian yang didapat oleh pengguna aplikasi ketika sudah berhasil mengundang teman untuk mendownload aplikasi tersebut, dan ketika sudah berhasil mengajak teman pengguna aplikasi mendapatkan satu tiket untuk mengundi hadiah yang disediakan pihak aplikasi yang mana hadiahnya beragam dan apabila mendapatkan hadiah paling besar seorang pengguna aplikasi langsung bisa mencairkan uangnya dalam bentuk rupiah. Untuk menggunakan aplikasi ini para pengguna aplikasi diberi waktu untuk mengumpulkan poin-poin yang mana apabila semakin banyak seorang pengguna aplikasi mengumpulkan poin untuk mendapatkan poin tambahan semakin dipersulit oleh pihak aplikasi. Menurut hukum Islam sistem pemberian poin dan hadiah pada aplikasi *Bruzzbreak* dalam misi-misinya tidak sesuai dengan syariat Islam.

¹⁴ Nindy Amalia Dewanti, "Sistem Poin dan Hadiah pada Aplikasi *Bruzzbreak* Prespektif Hukum Islam" (Skripsi--UIN Raden Intan, Lampung, 2021).

Berdasarkan skripsi tersebut terdapat persamaan yaitu pelaksanaan misi-misi. Sedangkan letak perbedaanya yaitu *passive income* yang didapat dalam aplikasi *Bruzzbreak* pada misi mengundang teman berupa hadiah yang bisa langsung dicairkan ke rupiah, sedangkan skripsi yang ditulis peneliti saat ini *passive income* yang diperoleh besar-besaran dalam aplikasi *Snack Video* pada misi mengundang teman berupa koin.

3. Skripsi Siti Muhanik dengan judul “Analisis Fitur “Ajak Teman” Sebagai Upaya Mendapat *Reward Bonus Cashback* di Aplikasi *Shopback* Prespektif Hukum Ekonomi Syariah”. Skripsi ini telah diujikan pada tahun 2021 Program Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.¹⁵

Skripsi ini membahas Mekanisme praktik progam “Ajak Teman” dengan pengguna menyebarkan *link* kode *referral* yang ada dalam menu halaman “Ajak Teman”. Ajakan dinyatakan berhasil jika sudah memenuhi syarat dan ketentuan yang telah berlaku misalnya, mendaftarkan diri dengan kode *referral*, melakukan transaksi minimal Rp. 50.000, status *cashback* sudah dikonfirmasi, dan telah mengisi rincian penarikan, syarat terakhir yang tidak dicantumkan pihak *shopback* pada menu halaman “Ajak Teman” yaitu baik yang mengajak maupun yang diajak harus memiliki saldo minimal Rp. 50.000 di luar bonus *cashback* “Ajak Teman”.

¹⁵ Siti Muhanik, “Analisis Fitur “Ajak Teman” Sebagai Upaya Mendapat *Reward Bonus Cashback* di Aplikasi *Shopback* Prespektif Hukum Ekonomi Syariah” (Skripsi--UNUGIRI, Bojonegoro, 2021).

Berdasarkan skripsi tersebut terdapat persamaan yaitu misi mengundang teman. Sedangkan letak perbedaannya yaitu cara memperoleh *reward* atau bonus berupa *cashback* dengan cara mengajak teman melalui *link* atau kode *referral* di aplikasi *Shopback*, sedangkan skripsi yang ditulis peneliti saat ini cara memperoleh bonus tambahan (*passive income*) berupa koin dengan cara mengajak teman melalui *link* atau kode *referral* di aplikasi *Snack Video*.

H. Kerangka Teori

Berdasarkan penelitian tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*, kerangka teori yang digunakan adalah:

1. Teori *Ju'alah*
 - a. Definisi

Secara bahasa, akad *ju'alah* (الجعالة) adalah *ju'alah* adalah upah atau hadiah yang diberikan kepada seseorang, karena orang tersebut mengerjakan atau melaksanakan suatu pekerjaan tertentu.¹⁶ Menurut para ahli hukum, akad *ju'alah* dapat dinamakan janji memberikan hadiah (bonus, komisi atau upah tertentu), maka *ju'alah* adalah akad atau komitmen dengan kehendak satu pihak. Sedangkan menurut syara', akad *ju'alah*

¹⁶ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqh Muāmalah)*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), h. 265.

adalah komitmen memberikan imbalan yang jelas atau suatu pekerjaan tertentu atau tidak tertentu yang sulit diketahui.¹⁷

b. Landasan Hukum

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلَمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

Artinya: Penyeru-penyeru itu berkata: “Kami kehilangan piala raja dan siapa saja yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat) badan unta, dan aku menjamin terhadapnya”. (Q.S Yusuf (12):72).¹⁸

Berdasarkan dari ayat al-Qur'an tersebut menjelaskan bahwa Allah membolehkan memberikan upah kepada orang lain yang telah berjasa menemukan barang yang hilang. Dalam praktik akad *ju'alah* ini yang menjadi *ja'il* atau orang yang memberikan upah adalah pihak *Snack Video*, *maj'ul lahu* atau orang yang diberikan upah adalah pengguna/ anggota yang menjalankan misi di aplikasi *Snack Video*, *maj'ul 'alaih* atau pekerjaannya adalah pengguna mencari teman untuk diajak bergabung dan mendownload aplikasi *Snack Video*, *ju'l* (upah atau pemberian) berupa bonus koin yang dikonversi menjadi uang dan *sighat* (ijab dan kabul) yang melakukan ijab adalah pihak *Snack Video*, dan yang melakukan kabul adalah anggota atau pengguna yang menjalankan misi-misi dalam aplikasi *Snack Video*.

¹⁷ Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, jilid 5, (Jakarta: Gema Insani, 2011), h. 432.

¹⁸ *Software Digital al-Qur'an in Word*, Departemen Agama RI, al-Qur'an dan Terjemahnya.

I. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode kualitatif yaitu tata cara penelitian dengan menggunakan pengamatan atau wawancara.¹⁹ Untuk memperoleh data-data tertentu sebagai salah satu cara pendekatan ilmiah agar diperoleh suatu hasil yang valid, sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Metode penelitian skripsi ini akan kami jelaskan sebagai berikut ini:

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan yaitu jenis penelitian lapangan (*field research*).²⁰ Studi lapangan dilakukan guna mencari validitas data yang berkaitan dengan permasalahan perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*.

2. Sifat penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif *analitik*, yaitu suatu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan secara sistematis dan akurat fakta terhadap apa yang terjadi saat ini.²¹ Jadi dalam penelitian ini, penulis akan menggambarkan bagaimana mekanisme perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*, kemudian dianalisis dari sudut pandang perspektif hukum ekonomi syariah.

¹⁹ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. Remaja Rosda Karya, 2009), h. 11.

²⁰ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 1995), h. 28.

²¹ Mardalis, *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal ...*, h. 26.

3. Sumber Data

Dalam penelitian ini yang dibutuhkan adalah data tentang cara memperoleh *passive income* di aplikasi *Snack Video*. Adapun sumber data yang dibutuhkan adalah:

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu sumber data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian dengan mengenakan alat pengukuran atau alat pengambilan data langsung pada subjek sebagai sumber informasi yang dicari.²² Dalam hal ini data primernya adalah hasil penelitian baik observasi maupun wawancara yang meliputi wawancara dengan pengguna aplikasi *Snack Video*.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yaitu sumber-sumber data yang menjadi rujukan (penunjang) dan melengkapi suatu analisa, seperti: laporan-laporan peneliti terdahulu, buku-buku tentang Fiqih Muamalah, Ushul Fiqih, surat kabar berupa karya ilmiah seperti bahan pustaka, jurnal dan lain sebagainya serta bahan lain yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan.²³

²² Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2003), h. 91.

²³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek, Edisi Revisi IV*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), Cet: 2, h. 14.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yaitu upaya-upaya pengumpulan data-data yang relevan dengan kajian penelitian, yang diperoleh dengan cara:

- a. Observasi, yaitu cara menghimpun bahan-bahan keterangan yang dilakukan dengan mengadakan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang dijadikan objek pengamatan.²⁴ Metode ini dilakukan dalam rangka memperoleh data tentang perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*.
- b. Wawancara, yaitu suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden.²⁵
- c. Dokumentasi yaitu metode pengumpulan data melalui peninggalan tertulis, terutama berupa arsip-arsip beberapa buku-buku kaitannya dengan pendapat, teori dalil atau hukum dan lain sebagainya yang memiliki hubungan dengan permasalahan dalam penelitian ini.²⁶ Dalam penelitian ini metode dokumentasi sangat penting kaitannya dengan berbagai data yang diperoleh dari dokumentasi penelitian-penelitian sebelumnya dan peraturan-

²⁴ Djaali, Puji Mujiono, *Pengukuran dalam Bidang Pendidikan*, (Jakarta: Grasindo, 2008), h. 16.

²⁵ P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT. RinekaCipta, 2004), h. 39.

²⁶ Sutrisno Hadi, *Metodologi Research 2*, (Yogyakarta: Fakultas Psikologi UGM, 1983), h. 136.

peraturan yang terdapat dari berbagai sumber, baik yang dibukukan ataupun tidak.

5. Teknik Analisis Data

Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisa data kualitatif, yaitu menganalisis dan juga menggambarkan data melalui bentuk kata-kata atau kalimat dipisahkan menurut kategori yang ada untuk memperoleh keterangan yang jelas dan perinci. Selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode *deskriptif analisis*, yaitu dengan pola pikir induktif. Metode deskriptif yaitu untuk menggambarkan dan menjelaskan data yang terkait atau yang berhubungan dengan praktiknya. Teknik induktif, yaitu dengan cara mengambil sumber data yang bersifat khusus yaitu dari hasil penelitian tentang tinjauan hukum ekonomi syariah terhadap perolehan *passive income* di aplikasi *Snack Video*, kemudian dianalisis menurut kajian perspektif hukum ekonomi syariah.

J. Sistematika Pembahasan

Agar lebih terarah demi tercapainya tujuan pada pembahasan skripsi ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan yang terdiri dari lima bab, yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yang merupakan penjelasan dari bab tersebut. Adapun sistematika pembahasannya sebagai berikut:

Bab Pertama, merupakan pendahuluan yang akan menjelaskan unsur-unsur peneliti yaitu: latar belakang masalah, definisi operasional,

identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, kerangka teori, metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua, membahas tentang pengertian *passive income*, landasan teori *ju'alah* yang terdiri dari pengertian *ju'alah*, landasan hukum, rukun dan syarat *ju'alah*, berakhirnya akad *ju'alah*, implementasi akad *ju'alah*, dan bonus (*ju'alah*) dalam Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009.

Bab Ketiga, Deskripsi Lapangan, menguraikan tentang gambaran umum yang terdiri dari sejarah aplikasi *Snack Video*, profil *Snack Video* dan misi-misi cara untuk mendapatkan uang, dan gambaran umum *passive income* di aplikasi *Snack Video*.

Bab Keempat, membahas tentang temuan dan analisis, yaitu temuan dari praktik memperoleh *passive income* di aplikasi *Snack Video* dan tinjauan hukum ekonomi syariah.

Bab Kelima merupakan penutup, yang meliputi: kesimpulan, saran dan rekomendasi.

UNUGIRI